カプコンMagazine

ファミリーコンピュータMagazine 9月7日号特別付録①

# CAPCOM Magazine



1冊まるごとカプコンだけ!!

ファミコン

●ボスキャラ8体初公開&4ステージ攻略

## ロックマン3

●わくわく楽しい2大新作

## 水島新司の大甲子園

## パジャマヒーロー

ゲームボーイ

●外でも遊べるカプコン

## ダックテールス

●うきうき特別企画

## CAPCOMマンガトピックス

## 超新作先取り大作戦

## CAPCOMジャーナル

スーパーファミコン

●超期待の2大アクション大公開!!

先取りスクープ

## 超魔界村

## ファイナルファイト

平成2年9月7日発行（隔週金曜日発行）第6巻第17号（通巻110号）　9月7日号特別付録①　ファミリーコンピュータMagazine



カプコンMagazine

ファミリーコンピュータMagazine 9月7日号特別付録①

# CAPCOM Magazine

1冊まるごとカプコンだけ!!



ファミコン

●ボスキャラ8体初公開&4ステージ攻略

## ロックマン3

●わくわく楽しい2大新作

## 水島新司の大甲子園
## パジャマヒーロー

ゲームボーイ

●外でも遊べるカプコン

## ダックテールス

●うきうき特別企画

CAPCOMマンガトピックス

超新作先取り大作戦

CAPCOMジャーナル

先取りスクープ

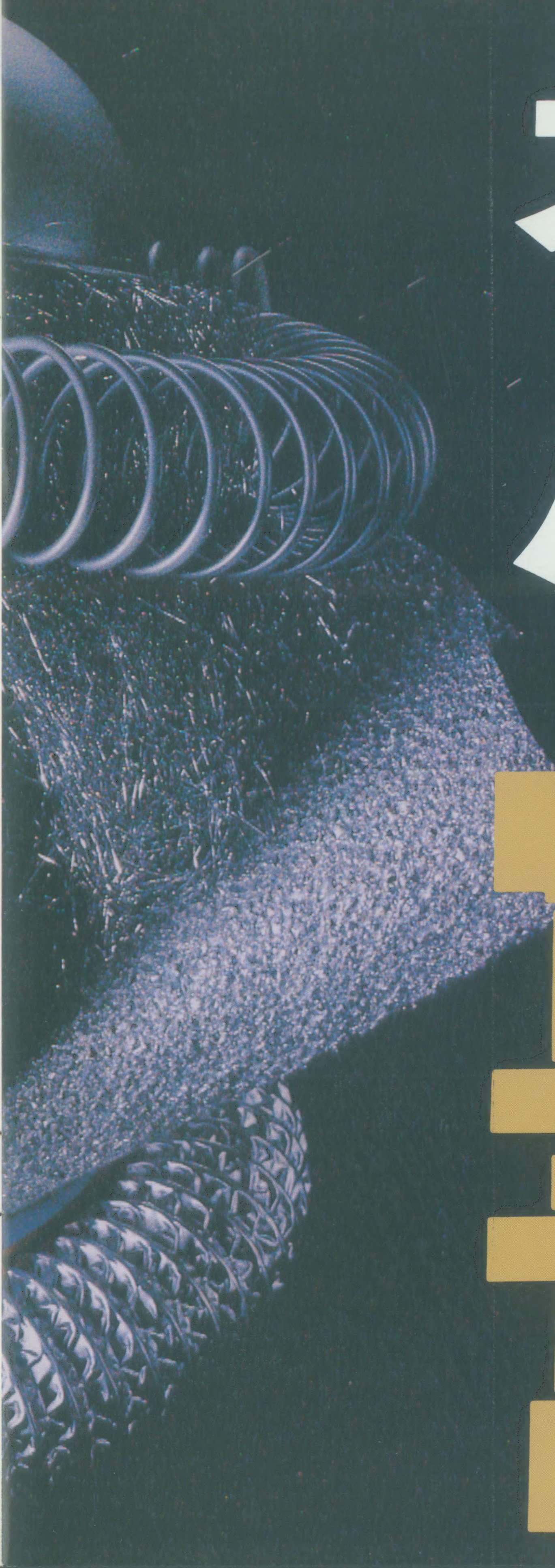
●超期待の2大アクション大公開!!

スーパーファミコン

## 超魔界村
## ファイナルファイト

SUPER FAMICOM

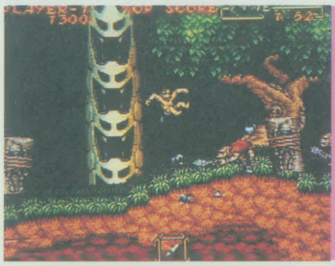
# カプコンスーパー宣言



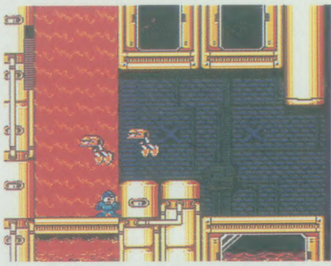

CAPCOM
ワタシの凄さは、まだだれも知らない。
鮮戦布告は事実だった
ファイナルファイト
これは驚界の予告だ
超魔界村
株式会社カプコン 本社 / 〒540 大阪市中央区大手通1-4-12 東京支店 / 〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18 ●カプコンソフト情報 大阪(06)946-6659 東京(03)440-0438
スーパーファミコンは任天堂の商標です。

# CAPCOM Magazine カプコンマガジン もくじ




超魔界村……5


ファイナルファイト…8

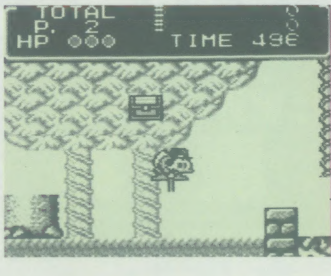

ロックマン3…12



水島新司の大甲子園…24



パジャマヒーロー…28



ダックテールス…32

# 帰ってきたアーサーをスクープ

スーパーファミコン

# 超魔界村

CHOHMAKAIMURA

ちょうまかいむら









## 超人気アクションシリーズが

## 『大』をとびこえ『超』となって

## スーパーファミコンで復活!!

**発売日未定 カプコン**

**価格未定 8メガ**




## スーパーファミコン『超魔界村』画面初公開

見よっ!! この美しさ、この大迫力! 業務用といっても通用するでしょ



## まさに超な『魔界村』

業務用の超人気アクションゲーム『大魔界村』をスーパーファミコン用にパワーアップしたのがこの『超魔界村』。冗談みたいなタイトルだけど、まずは本邦初公開の画面写真をじっくりと見てねっ!!

『超魔界村』タイトル画面



## 操作・システムは前作同様

気になるゲーム内容は、基本的には一昨年に業務用で発表された『大魔界村』とほぼ同じ。魔物にさらわれたお姫さまを救い出すため、騎士である主人公のアーサーが冒険に出発する。後述する二段ジャンプ等、いくつかの変更や追加はあるものの、魔法や武器、操作方法は『大魔界村』のものを踏襲しているようだ。
完成されたシステムはそのままにして、スーパーファミコンならではの機能と、新しいアイデアを盛り込んだのが『超魔界村』といえそうだ。

### 主人公アーサー



プリンセスを救い出すために戦う。騎士なのだ

### プリンセスプリンプリン



三たびさらわれる王女。画面は業務用の『魔界村』



世界の雰囲気も前作と似ている

### 『超魔界村』ストーリー

人間界征服に燃える魔界がまたもや動き出した！ 魔界の動きをいち早く察知したアーサーは、プリンセスのもとへと駆けつける。しかし一足遅く、プリンセスは魔物に連れ去られてしまった。アーサーの冒険が三たび始まる。




無事プリンセスを救い出せるか!? 画面は業務用の『魔界村』

## 基本は『大魔界村』

主人公の基本アクションはジャンプと、各種の武器を弾のように投げる攻撃。『超魔界村』では左右にだけ、攻撃することができる。

### ジャンプ



今回は新アクションとして、二段ジャンプも加わった

### 攻撃



『大魔界村』と違って上下には攻撃できなくなった!!

## 画面表示

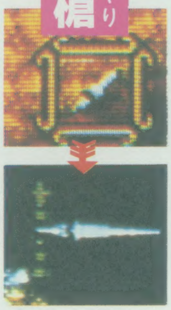
画面表示は初代『魔界村』から、ほとんど変わっていない。ステージクリアの時間制限もあるようだ。




## 武器はどうなる?

武器の種類はあまり変わらないらしい。『魔界村』では5種類、『大魔界村』では7種類の武器があったが、どうなるのだろうか? 今回発表した画面写真に写っているのは、すべて槍のようだが。

### 槍

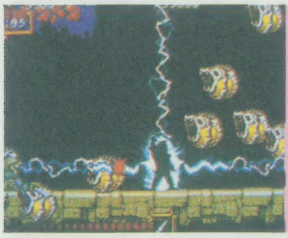


前作ではもっとも標準的な武器

## 魔法はどうなる?

武器はほぼそのままだが、魔法は『大魔界村』にあったものだけでなく、新しいものもある!! 今までにあった魔法でも、使用方法が変更されているものもあるとのこと。

### 業務用『大魔界村』



有名な雷の魔法は今回も使用できるのだろうか!? 画面は業務用の『大魔界村』

## 新アクション 二段ジャンプ

アーサーの新たなアクションに、二段ジャンプが加わった。二段ジャンプとはその名のとおり、2回続けてジャンプすること。1回普通にジャンプして、地面に落ちる前にもう1回、空中でジャンプする。普通のジャンプより、ずっと高くジャンプできるようになるわけだ!!

### 1度ジャンプして…



まず普通にジャンプする。そして……

### 空中で再度ジャンプ



地面に着く前に再びジャンプするのだ



## 新しい仕掛けもいっぱい!!

『超魔界村』というだけあって、今までにない新しい仕掛けもいっぱい用意されているようだ。

例えば左の連続写真。一見『大魔界村』のラウンド1に似ているけれど、実は地面が大きく沈下したりするのだ。まるで生き物のように、上下に動く地面。これはびっくりするよね!! ひょっとしたら地面が動くのには意味があるのかもしれない。地面の上下動をうまく利用すると、地下の世界に行ける！とかね。下の画面下方に写っている、地中の赤い部分を見ているとそんな気もしてくるよね!!



前からゴブリンがやって来た！ まずは、1匹を槍で倒したぞっ!!



突然地面が沈下！ ジャンプだ




二段ジャンプでゴブリンをかわしたが、新たな敵フラ・ワラワスが出現したっ!!

### 下に見える赤い場所は!?



地中に見える赤い部分は!? もしかしたら地下に行けるのかも？

## 謎の新トラップ

『超魔界村』には他にも謎がいくつかある。まずは巨大なドア。今までにもドアはでてきたけど、それは面の終わりのボスの後だったりした。中に入れるのだろうか？

また、巨大なつぼも謎だ。単なる背景にしては目立ちすぎるし、既存のアイテムが入っているとも思えないよね？



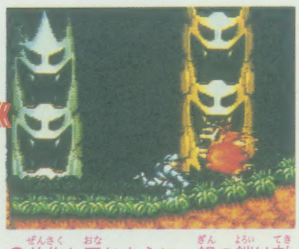

ドアの中へは入れるのだろうか？




青いつぼの中には何があるのだろう？

## 鎧もパワーアップ

アーサーの着る鎧に、新たに武器の攻撃力を増やす鎧が加わった。どんな形で、どうすると手に入るかはまだわからないけれど、この鎧を着ていれば武器の威力がパワーアップするというわけだ。



前作と同じように、銀の鎧は敵の攻撃を受けるとはがれてしまう



ハダカになったアーサー。防御力を上げる鎧はないのだろうか!?

### 武器がパワーアップ!?



『超魔界村』では武器の力が増す鎧が登場

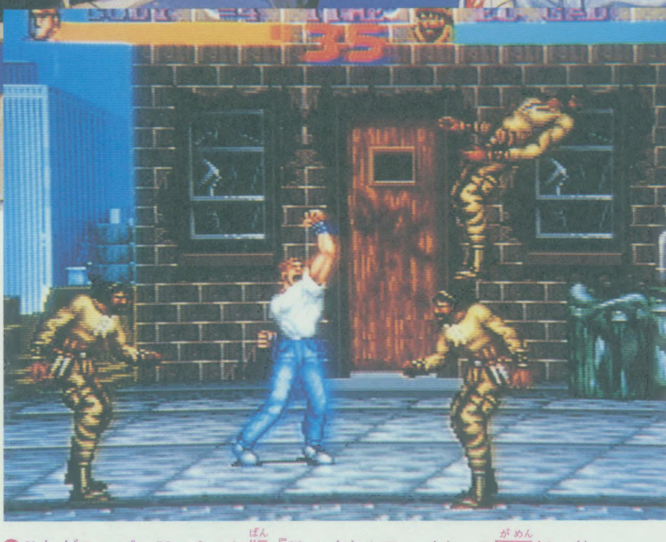



# ファイナルファイト Final Fight

## なぐる! ける!! 投げ飛ばす!!! そう快感タップリのアクションがついに!!!!

**12月発売予定**
**カプコン　価格未定　8メガ**

業務用ではCPシステム第7弾として好評を得ているファイティングアクションの傑作がとうとうスーパーファミコンにっ!! そう快なアクション、リアルなグラフィックに乞う御期待っ!!



⬆これがスーパーファミコン版『ファイナルファイト』の画面だっ!!

## 本邦初公開!!

## 業務用を忠実に完全移植!!

移植希望ランキングでいつも上位に食い込んでいた『ファイナルファイト』がファミコンでなく、スーパーファミコンに移植されることになった。移植は業務用を忠実に再現するとあって、期待大だね。

### ここが変更された!!

残念ながら次の2点が変更されることになった。1つめは2人同時プレイができなくなった。もともとキャラが大きいため、やはり無理なのだろう。2つめはガイというキャラが、いなくなったことだ。ガイの三角飛びが見れないなんて…。

**ガイがいなくなった!!**




⬆画面左側にいるのがウワサのガイ

**2人同時プレイが不可**




⬆やはり画面がちらつくのだろうか

## 基本的な操作で多彩な攻撃!!

操作は十字ボタンとジャンプとアタックの2つのボタンという最も基本的な方法だが、それらをうまく組み合わせることにより多彩な技を繰り出すことができる。選択したプレイヤーによっても技が違うので今回はコーディーを紹介。

コーディー



ケンカの天才でナイフの名手

ハガー



メトロシティの市長さんだ

### 敵も自分もHP制

このゲームは自分だけでなく、敵もHP制というアクションものにしては珍しいシステムだ。つまり、敵は体力がある限り立ち上がってくるというゾンビのような奴なのだ。



画面左上のゲージがプレイヤー。右が敵のもの

### 連続技

アタックボタンを連打すると連続技が出せる。フィニッシュは2種類で、アッパーと投げを十字ボタンで選択する。

ジャブ



アタックボタンを押すとまずジャブを放つ

ストレート



ジャブを2回打ったあと、今度はストレート

投げ



十字ボタンを押しながら連打すると投げに

トルネードアッパー



十字ボタンを押さず連打し続けるとアッパーとなる

### ジャンプ技

ジャンプ技は、ジャンプ中にアタックボタンを押すと出せる。各技はジャンプの仕方(横ジャンプ、垂直ジャンプ)と、十字ボタンを入れるかどうかによって使い分ける。

ジャンピングニーパッド



ジャンプしてから十字ボタンを下に入れてアタックボタンを

ジャンプキック1



垂直にジャンプしてから、十字ボタンを押さずにアタックボタンを…

ジャンプキック2



左右どちらかに歩きながらジャンプしてアタックボタンを…

### つかみ技

プレイヤーは攻撃をしないで敵に接近すると自動的に敵をつかむ。そのままアタックボタンを押すと投げとなる。

ひざげり



つかんだあと、十字ボタンを押さずにアタック

投げ



敵をつかんだあと十字ボタンを押してアタックを…

### 必殺技

2つのボタンを同時に押すと必殺技となる。近くの敵のほとんどを倒してしまうすごい技だが体力を消耗してしまう。

ダブルキック



アタックボタンとジャンプボタンを同時に押すと必殺技に…

### 複数の敵を一気に

敵がたくさん出てくる場面で、アッパーやキックなどの技をうまく使うと複数の敵をまとめて倒すことができる。敵のぶっ飛び方もなかなか派手で、大技の気分の良さを存分に味わうことができるぞ!!




パーが決まった こりゃすげー




ゃーなかなかそう快ですねー




ハガーの技もなかなかすごい

## 個性豊かな敵が行く手を阻む!!

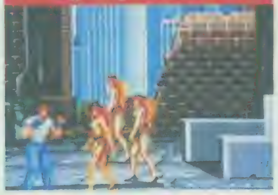
このゲームのおもしろさはなんといっても敵キャラ。個性あふれるその容姿もさることながら各敵の攻撃方法がバラエティに富んでいてすごい。中には防御をする者までいる。

### ナイフ男



上にいるのがナイフ男だ

### ポイズン



女の子のように見えますが、実はニューハーフ(男)なのです

### ツーピー



マントのデザインが個性的だ。動きはすばやいが攻撃力は低い

### もちろんボスも

ボスだってザコに引けを取らず個性豊か。ザコを操る者、残像を残して飛び回る者、日本刀を両手に持ち、あたかも宮本武蔵の二刀流といわんばかりに斬りかかってくる者。単に殴るけるでは勝てないぞ。

### ラウンド1のボス・ダムド



こちらがスーパーファミコン版のダムド。もう、なにもいうことはないでしょう

業務用



こちらは業務用のラウンド1のボス、ダムド。見比べてみてくれ

### 他にもこんなボスが

ラウンド1のボスだけではもの足りない。イラストで申し訳ないがラウンド5までのボスを一挙大公開しちゃうぞ。

**ソドム**



得意技は変移抜刀霞斬り。なかなか強烈な技だ

**エディ**



ピンチになると銃を使う。自分の為なら仲間をも殺してしまう

**フレント**



もとレッドベレーの彼の動きは常人に見えない

**アビゲール**



彼の気合ためパンチはすごいが、あまり頭がよくないのでうれしい

### イベントもあるぞ

あるラウンドとラウンドの間にはボーナスラウンドといって、車をぶち壊したり、ガラスを割りまくるというイベントのようなものがあるぞ!!

業務用




[illegible]

### アイテムの入手法は?

アイテムはゴミ箱や木箱、電話ボックスなどを破壊すると出現。武器として使えるもの、ボーナスになるもの、体力が回復するものなどがある。

業務用




[illegible]

## 舞台もすごい!!

キャラだけでなく舞台や背景もなかなか見せてくれるぞ。スラム街から地下鉄へ、そして謎の地下プロレスのリング。酒飲みがごったがえすウエストサイド。夕日が沈む海岸線。などなどこれでもほんの一部。早く本物をプレイしたいね!!

### スラム街

業務用



○いやーいかにもスラムといった感じですね

### 地下鉄

業務用



○こいつらをやっつけたら今度は電車の中だ

### 特設リング

業務用




○ハガーのドロップキックが決まったーっ!!

### 海岸線

業務用




○自由の女神が遠くに見える。キレイだなや

### ウエストサイド

業務用



○通行人は誰も助けてくれない。ちくしょー

## ファイナルファイト開発スタッフ 直撃インタビュー

—インタビューを申し込んだところ、開発スタッフの方方から4コマまんがが送られてきた。こんなにユーモアのある方が開発しているのかと、いろんな質問をしてみたぞ!!

**質問1** 業務用『ファイナルファイト』をスーパーファミコンに移植しよう、というきっかけはあるのですか?

**カプコン** 業務用で大ヒットし、また皆さんの要望が強かったので移植を決定しました。

**質問2** 開発スタッフは業務用『ファイナルファイト』を手掛けられた方ですか?

**カプコン** スーパーファミコン版『ファイナルファイト』の開発には、業務用のスタッフも一部加わっております。

**質問3** スーパーファミコン版『ファイナルファイト』の開発状況をお聞かせ下さい。

**カプコン** 開発レベルは現在70%程です。

**質問4** 業務用『ファイナルファイト』はCPシステムという大容量(40メガ以上)の基板を使っていましたが、スーパーファミコンに移植するにあたっては、8メガまで容量が減り、開発は困難だったと思われますが?

**カプコン** 移植に備えて企画準備を進めてましたので、問題はまったくありません。

**質問5** 業務用でCPシステムを使ったゲームは第11弾まで登場していますが、『ファイナルファイト』のほかに移植してみてはどうか、という企画はありませんか?

**カプコン** 要望がたくさんきていますので、現在検討しています。

**質問6** 開発についての苦労話がありましたらお聞かせ下さい。

**カプコン** 個々のキャラクタをよりリアルに描こうと、日夜ボディビルコンテストを開き、デッサンに励んでいます。

**質問7** 『ファイナルファイト』について特筆すべき点がありましたらお聞かせ下さい。

**カプコン** 『ファイナルファイト』を知らなければ、'90年のアクションゲームは語れません。

**質問8** 最後に、『ファイナルファイト』を待ち望んでいるユーザーに一言お願いします。

**カプコン** 超ド迫力のゲームですので、今からゲーセンで鍛えておいて下さい。

—御協力、本当にありがとうございました。



○…スタッフが暇をみては描いたという4コマまんがの数々!!

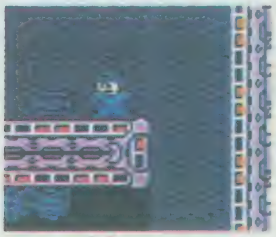





# 知恵と勇気で未知の惑星を攻略だ！

ファミマガNo.15に引き続いて、ロックマン3の最新情報を紹介するぞ。謎の異変が起きた未知の惑星でロックマンを待っているものは…。

今回はロックマン3に登場の8体のボスキャラと4つのステージのMAPを公開だ。



⇧これは武器エネルギー。ロックマンの武器のエネルギーだ



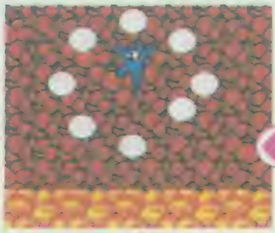
⇧敵を倒すとライフエネルギーを落としていくことも。体力を回復して先へ進め

## 敵の武器を奪え

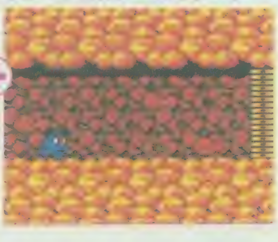
ロックマンが最初に使える武器は基本武器のロックバスターとラッシュコイルだけだ。各ステージの最後に待っているボスキャラを倒して、敵の武器を奪い取るのだ。




⇧新しい武器を手に入れた。ハードナックルが使えるぞ



⇧ボスキャラを倒すと、エネルギーの光がロックマンを包む



⇧この扉の向こうにはボスキャラが。行け！ロックマン

# ロックマン3の8体のボスキャラ公開!

ロックマン3のボスキャラは、みんなも知っている通り一般公募で募集された。集まったハガキはなんと5万通！それでは、キビシイ難関をくぐりぬけて採用されたボスキャラを紹介するぞ。



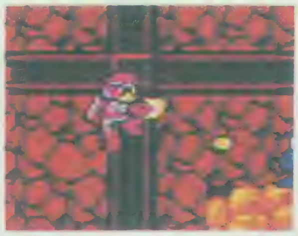
「ロックマン2」の8体のボスキャラ。一般公募で募集した



これは「ロックマン」のボスキャラ。6体のボスが登場した



ロックマンとブルースの対決。ブルースの謎はラストで明らかに



謎のキャラ、ブルース。出現する時、どこからともなく口笛が…

ロックの目がセレクトしたボスを見る。なかなかカワイイね







これが「ロックマン3」のボスキャラ。誰と戦う？

## スパークマン



スパークマンは腕にそれぞれ＋と－の電極を持ち、電撃で攻撃してくるロボットだ。敵をショートさせて動きを止めるスパークショック(SP)と8方向に電撃を放ち、ロックマンを苦しめるぞ。




[illegible]



8方向に弾を発射。[illegible]



[illegible]

## 配下のザコキャラ

スパークマンのステージに登場する敵キャラはボスキャラのスパークマンと同じく、電撃を使って攻撃してくるヤツが多い。十分注意しよう。

### ボルトン&ナットン



ボルトンとナットン、2つの[illegible]が合体しないとダメージを受けない



上と下で強力な電撃バリアを張る。タイミングを見てよけるのだ

### エレクトリックガビョール



まるで[illegible]のようなヤツ。どんな武器でも破壊できない

### ペターキー



ペタペタ[illegible]

### エレキン



コンセントの形をしたロボット。8方向に電撃を放つ



ハンマーを投げた時にしかダメージを受けないヤツなのに

### ハンマージョー



[illegible]

## スネイクマン



スネークマンはヘビの頭とロックマンによく似たタイプの左腕を持っている。地面を這う小型ミサイルを発射するサーチスネーク（SN）を装備し、高くジャンプした後、弾をビシバシ撃ってくるぞ。




ヘビ形の小型ミサイルがニョロニョロとロックマンに迫る



ジャンプして、サーチスネークを発射。気をつけろ！

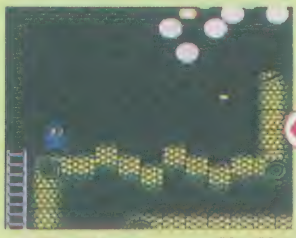


スネークマンの案は奈良県の石谷裕二郎クン

## 配下のザコキャラ

スネークマンのステージに登場する敵キャラは、プチスネーキー、ビックスネーキーとスネークマンと同じヘビ形ロボットが登場する。

他にも、ダダやボットンなど上空から攻撃してくるヤツなど敵の種類が多いぞ。



弱点の頭をつぶすと、先へ進めるようになるぞ

### ビッグスネーキー



プチスネーキーの親ヘビロボット。図体もでかい！

### プチスネーキー



小さなヘビ型ロボット。口から弾を撃ってくるぞ

### ボムフリャー



爆弾メカ。雲の裏にカモフラージュしている

### ジャマシィ



唯一、ハシゴの上を動ける、ジャマなヤツだ

### ブフガン



走り幅跳びが得意。遠くから体当りしてくるぞ

### ボットン



空から攻撃。自分自身を爆弾にして落下する

### ダダ



整地作業用ロボット。ジャンプの得意なヤツだ

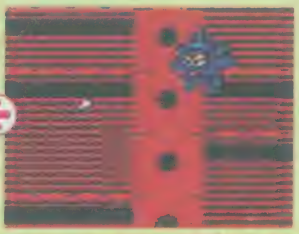
## ニードルマン



ニードルマンは鋭い針を連続で撃ち出すニードルキャノン（NE）を装備。また、頭のてっぺんの針の山で攻撃してくる。離れた場所でも接近しても安心できない。恐ろしいボスキャラだ。




さらに頭の針の山で攻撃してくる。コイツは接近戦も強いぞ



ニードルキャノンを連射する。ジャンプでかわせ！



ニードルマンの案は大阪市の赤堀重彦クン

## 配下のザコキャラ

ニードルマンのステージに登場する敵キャラは、屋外では動物型のロボット、洞くつの中では土木作業用のロボットがロックマンを襲ってくる。

### ビッギー



巨大な鳥キャラ。目が開いた時、弾をぶちこめ

### メットールDX



ロックマンシリーズでおなじみの土木作業メット

### ヤンボー



トンボ形のロボット。上空から攻撃してくるぞ

### ハリ・ハリー



ハリネズミ形のロボット。体を丸めて突進する

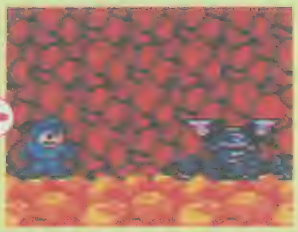
## ハードマン

ハードマンは自分の拳を飛ばすハードナックル（HA）を装備。破壊力は強烈で1発くらうと、かなりのダメージを受ける。また、超重量のボディを利用し、地震を起こしてロックマンの動きを止める。

### 空とぶパンチ



○続いてハードナックルで攻撃。ワンツーパンチはうまくかわせ



○頭から地面につっこみ、地震を起こす。重量級のボスキャラだ



○ハードマンの案は東京都の小林一彦クン

### 配下のザコキャラ

ハードマンステージでは、パワーのあるロボットが多数出現。トラップロボットのワナーンなど力押しの攻撃を仕掛けてくるヤツが多いぞ。

#### 帰ってきたモンキング



○「ロックマン2」で登場のモンキング再び登場

#### ピッケルマンブル



○ブルドーザーに乗ったピッケルマンなのだ

#### ワナーン



○地面に仕掛けられたトラップロボット。注意！

#### バブスビィ



○巣を持って飛来。巣の中には5匹のハチがいる

## タップマン

タップマンは自らの体を回転させて攻撃するタップスピン（TO）を装備。また、3つのコマを射出し、ロックマンにぶつけてくるぞ。回転を始めたら注意しよう。

○3つのコマを発射する





○さらに回転して体当たり



○タップマンの案は長野県の近藤康史クンだ

## マグネットマン

マグネットマンは敵目標に向かって曲がる追尾弾、マグネットミサイル（MA）を装備。他にも、磁力を操り自分の周りにバリアを張る。攻撃、防御ともに優れたロボットだ。

○バリアを張って防御する





○上空からミサイル攻撃！



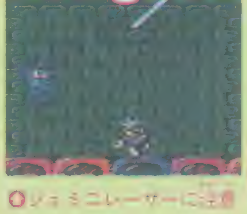
○マグネットマンの案は京都府の紀平良クン

## ジェミニマン

ジェミニマンは壁に当たると反射するジェミニレーザー（GE）を装備。他にも体を2つに分裂して攻撃してくる。壁にそって動くヤツの動きに惑わされるな。

○2人に分裂して攻撃する





○ジェミニレーザーに注意



○ジェミニマンの案は秋田県の阿部隆人クン

## シャドーマン

シャドーマンは大型手裏剣、シャドーブレード（SH）を装備。忍者のようにすばやく、ロックマンと同じくスライディングを使い、間合いを一気に詰めてくるぞ。

○頭の十字手裏剣を投げる





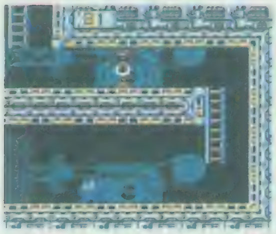
○スライディングも使うぞ

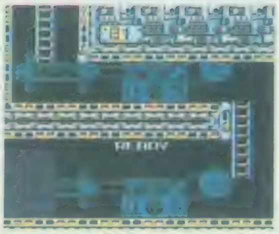


○シャドーマンの案は神奈川県の吉田将樹クン

# スパークマンステージをMAPで紹介

スパークマンステージは未知の惑星の地下に造られた巨大なプラントが舞台だ。ここでは、エレキンやエレクトロニックガビョールなどの敵キャラがロックマンを待っている。電撃に注意して進め!

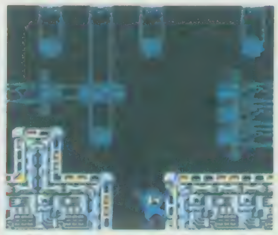

写真ではわかりにくいが、壁の外側が点滅。電線か?

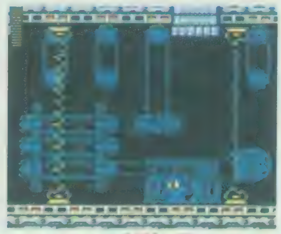

スタート地点にはB1の文字が。ここから上へ進むのだ

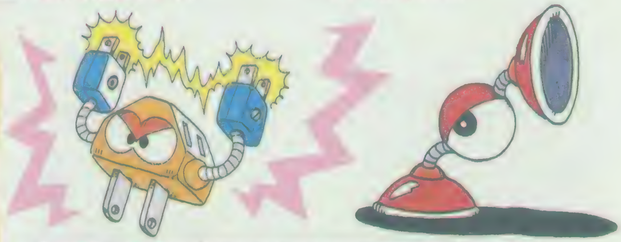
## クリアすると…

スパークマンステージをクリアすると、強烈な電撃で敵の回路をショートさせて動きを止める武器、スパークショック(SP)を装備できる。弾が大きいので、動きの速い敵にも当たりやすいぞ。


イヤな敵キャラをやりすごすのに有効なのだ!


穴にハマると、残機が1人減るので注意しよう


バリバリと電撃を使ってくるキャラが多いぞ!



## バリアをよけろ

このフロアには、天井と床の2体で電撃のバリアを作る侵入者撃退用ロボット、エレクトリックガビョールがいる。こいつは破壊できないので、バリアをよけて先へ進もう。

タイミングを見てジャンプだ




グズグズしてるとエレキンも









## 危険なワナが

一見、普通のブロックに見えるが、これに乗ると天井に激突してしまう。すぐに先のブロックに移動しよう。


このブロックに注意


天井に激突。

## 怪力ハンマージョー

超合金のハンマーを投げてくる怪力ロボット、ハンマージョーがいる。ハンマージョーは水平にしか投げてこないのでタイミングをはかって攻撃しよう。


この瞬間、弾をぶちこめ

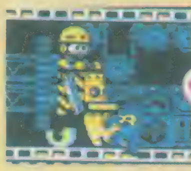



Ⓑ

## ラッシュを呼べ！

巨大なザコキャラ、ピッケルマンブルがロックマンを押し潰そうと狙ってくる。スキを狙ってジャンプで弱点の頭を狙い撃とう。

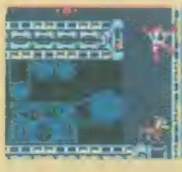

上にピッケルマンが乗って動かしているのだ

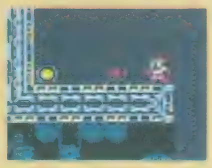

こりゃヤバイぞ


どんどん迫ってくる

## 体力を回復

土木メカ・ピッケルマンブルを倒したら、ライフエネルギーを取りに行こう。ジャンプではとどかないが、武器エネルギーの消費の少ないラッシュコイルを使えば楽勝だ。

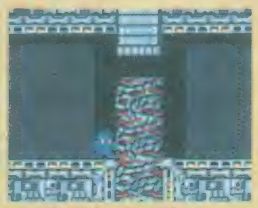

ラッシュコイルでジャンプ！


続いて残ったアイテムを回収だ

## スクラップが落下

このフロアでは、クズ鉄のスクラップが落下してくる。潰されないよう落ちてくるタイミングをはかろう。スクラップはロックバスターで破壊できるぞ。


1つ落下したら、すかさずジャンプでタイミングをはかって先へ進もう


一定時間で積み重なるのだ

Ⓒ へ

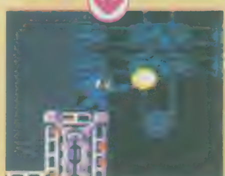
Ⓒ



## ボルトン&ナットン

ネジとネジ受けの形をしたロボット。ボルトンとナットンがロックマンに迫ってくる。ボルトンとナットンは合体する前は無敵なので、合体後に確実に叩いていこう。狭い足場ではちょっと難しいかも？

アワアワと接近する



合体後は破壊可能だ！



ボルトンにナットンがねじこまれた！

## ボス・スパークマンと対決！

スパークマンはスパークショットでこちらの足を止めて行動してくる。通常の弾は威力がないので、スパークショットに注意していれば十分勝てる相手だ。


わりと固いヤツなのだ

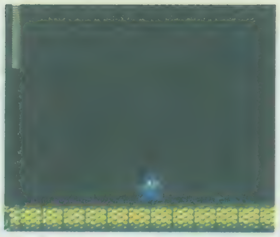

敵の動きを止めてしまう

# スネークマンステージをMAPで紹介

スネークマンステージは、ニョロニョロと曲がりくねったヘビのような緑色のパイプが伸びるブキミな感じのステージだ。ステージ後半では、エントツに昇ったり、空中のフロアもあるぞ。



◯ところどころにプチスネーキーが、中には集団でくるヤツも



◯スネークマンステージはパイプだらけ。ヘビの体のようだ

## クリアすると…

スネークマンステージをクリアすると、障害物のあたりにそって進む小型のヘビミサイル、サーチスネーク(SN)を装備できる。地面を動く敵に対しては目標をはずさないとても便利なミサイルだ。



◯こんな所ではとっても便利なのだ。弾の動きも速いぞ



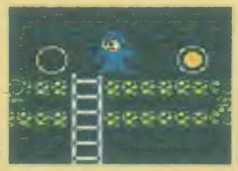
◯空中のフロアではラッシュジェットが欲しいが…



◯長いエントツも、落ちるとってもヒサンなことに…

## 体力回復

ライフエネルギーが2つある。ここでライフをフルに回復して先に進もう。



◯ライフだけは[illegible]

## 巨大なヘビが…

巨大なヘビのロボット、ビッグスネーキーがエネルギー弾を撃ってくる。弱点は頭だが、床のビッグスネーキーの体が上下に激しく動くので狙いがキマリにくい。



◯とにかく[illegible]



◯[illegible]



◯親ヘビは弾の[illegible]なのだ

START





Ⓑへ

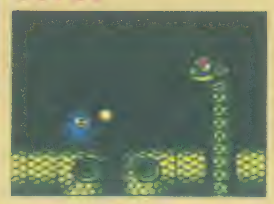
## W攻撃をくずせ

子供ヘビのプチスネーキーとスプリングで飛びはねるダダが2体コンビで攻撃してくる。プチスネーキーの弾をよけ、ジャンプするダダを撃て。



◯ジャンプしてダダが[illegible]てくる。両面攻撃は[illegible]。1匹を先に倒せ

◯まず、プチスネーキーを[illegible]。小さいが弾をヒンパンに撃ってくるぞ



## 爆撃注意！

侵入者監視ロボットのボットンが自らを爆弾として玉砕してくる。頭上に気をつけろ。





◯[illegible]

## エントツを渡れ

エントツを飛び移る時、唯一ハシゴを移動できる敵キャラ、ジャマシィが待ちぶせる。



まずコイツを倒そう

## 謎のアイテム

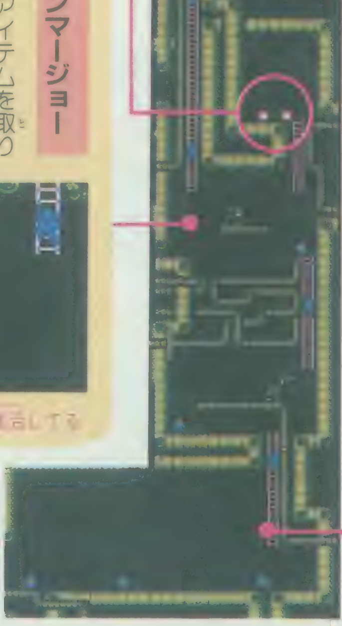
撃つとアイテムが出るカンヅメ。何が飛び出すかわからない。1UPが出ることも…。



?マークのアイテム。中は?





## しつこいハンマージョー

?マークのアイテムを取りに行くと、画面が切り替わり、1度倒したハズのハンマージョーとまた戦うハメになる。ハシゴから降りるとき、飛んでくるハンマーに気をつけろ。



ハシゴを降りると復活してる

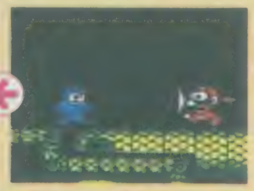


## ブフガンに注意

走ってきてロックマンの頭上を飛び越えて、背後から体当たりで攻撃するヘンなやつブフガンが出現する。ジャンプ前は弾をはじいてしまうので、ジャンプ直後を狙い撃て。





走っている時はボールで弾がはじかれる




## 雲に乗って進め

ステージ後半は空中のフロア。エントツから出る雲に乗って、ぴょんぴょんと渡っていこう。ジャンプの途中、敵に当たると下に落ちて残機が減るので、タイミングに注意しながら進め。





行きすぎるとダメ！



## ボス・スネークマンと対決!

スネークマンは地上攻撃用のサーチスネークで攻撃してくる。ジャンプで弾をかわせば、天井まで弾が走っていくので、次の弾を撃つ前に攻撃するとイイぞ。





# ニードルマンステージをMAPで紹介

ニードルマンステージは地上から地下へと広がるエネルギープラントだ。天井から現れる巨大な針・ニードルプレスなど、ワナの多いステージ。うっかりしているとライフがみるみるうちに減っていくぞ。



なぜか、ロープのようなものがあるが、登ることはできない



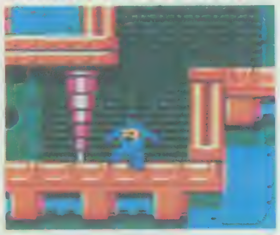
ニードルマンステージは青空の広がる屋外からスタート

## クリアすると…

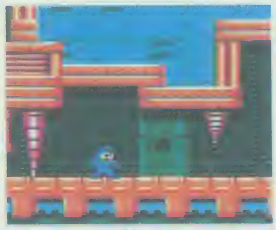
ニードルマンステージをクリアすると、鋭いトゲ弾を発射するニードルキャノン（NE）を装備できる。武器エネルギーの消費も少ないので、連射も可能。バリバリ撃てる頼もしい武器だ。



白いニードルをビシバシ撃ち出す。連射も効くのがうれしい



途中、どれだけ無傷でいられるかがポイントになってくる



とにかく、針だらけでイタそうなのがこのステージの特徴だ

## ハリ・ハリーに注意

ハリネズミロボット。背中のハリを飛ばしたり、体を丸めて体当たりをしてくるコワイやつ。ジャンプで先に逃げるのも手。



最初は背中の針を5方向に発射してくる。うまくかわせ



しばらくすると体を丸め転がってくる。触れるとダメージ大だ

## 砲台をつぶせ

普段はシャッターが閉じているが、ロックマンが近づくと丸い砲弾を撃ってくる。弾を撃つ前に速攻で潰してしまうのがベスト。

砲台がこっちに動いた



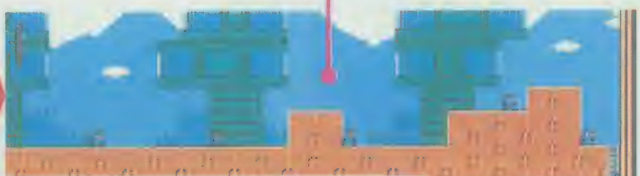


赤い弾を発射してくる



近づくとシャッターが開くのだ

START





Bへ

## メットールDX

土地開拓用の監視ロボット。近づくと3方向に弾を撃つ。顔を出したときしかダメージを与えられない。

ヘルメットを伏せている時は弾を防ぐのだ





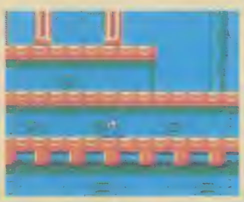
顔を上げたら弾を叩きこんでやっつけろ！



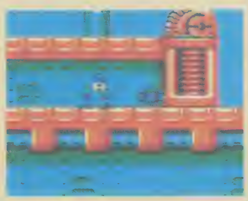
ロックマン1、2でもおなじみだね

## アイテムで回復

ここで、武器エネルギーを回復できる。だが、砲台からの弾に当たらないよう注意。無視して先に進むのもよい。



もと来た道を戻る。敵の砲台の弾に当たらないよう気をつけよう



武器エネルギーを発見。補給ができるが、ライフエネルギーの方がよかった？

## 謎のヘルメット?

ステージの中央にある巨大な半円。よく見ると、メットールDXのヘルメットに似ている。攻撃はしてこないが、正体は謎。これはタダの背景か?


でも、何も反応しない この物体の正体は?


でかい! メットールDXの何倍あるの?

## ヤンボーが飛来

トンボのような上空監視ロボット。ロックマンの背後に回ると高速で突っこんでくる。確実に撃ち落とせ!

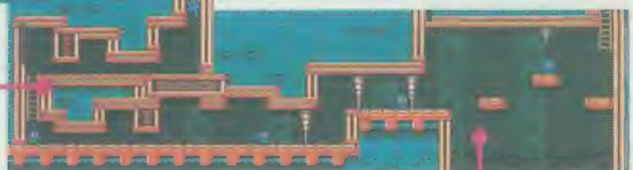

上空より接近。普通の弾ではムリか?


背後に回ると突撃してくる。危険!


トンボのように飛ぶ

B





C へ

## スライディングを使え

天井にニードルプレスが仕掛けられている。おまけに通路も狭く、スライディングですべりこまないとダメ。タイミングをはずすと悲惨だぞ。

狭くて通れないのだ




ギリギリセーフ。助かった

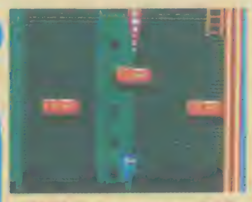

失敗すると、この通り イタイ!

## 足場に注意

はしごに通じる足場にも、危険なワナが。油断していると天井からニードルプレスにクシ刺しにされるぞ。



ラッシュジェットがあれば楽勝


中央からトゲが! 着地の瞬間にやられたら、下に落ちて1人減ってしまう

## ボス前の難関

ニードルマンの部屋にたどり着くには、ハンマージョーと巨大なザコキャラ・ビッギーを倒さねばならない。ビッギーは目に弾をあてないと倒せないし、固いキャラなので、しんぼう強く戦っていこう。


ビッギーが出現! うまく倒してボスの場所に行けるか?





C

## ボス・ニードルマンと対決!

ニードルマンはニードルキャノンを連射して攻撃してくる。他のボスの武器に比べて威力は低いが、直線的に逃げるとまとめて弾をくらう。敵の弾を見切れ!


ナナメ射ちには注意しよう


小さなニードルを連射する

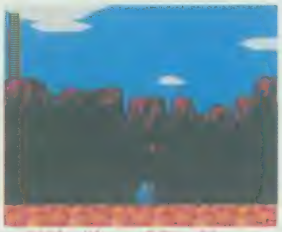
# ハードマンステージをMAPで紹介

ハードマンステージは厚い岩盤をくりぬいたエネルギー採掘プラントだ。固い地面を掘り進むため、パワフルな土木工事用ロボットが多い。

このステージは、謎のロボット・ブルースも登場する。



土木用ロボットの数が、わりと多めのステージだ



岩石の広がる世界。洞くつの中にエネルギープラントが

## クリアすると…

ハードマンステージをクリアすると、超合金の拳を発射する空飛ぶパンチ、ハードナックル（HA）を装備できる。特定の壁を破壊できたり、1発で与えるダメージが大きい。ただし、連射はできない。



やった！ 1発で壁をブチ破った。破壊力もスゴイのだ



ブルースのカッコイイ登場！ この後に宿命の対決が



この先は行き止まり…などと思っていると口笛の音が

## ワナに注意！

この穴には侵入者にかみつく超合金の歯・ワナーンが配備されている。ウロウロしていると、パックリと挟まれてしまうぞ。

穴の中から敵が出た！





挟まれるとイタイぞ

## 落ちる前にたたけ

上空から昆虫ロボット、ハブスビィが飛来して、ハチの巣を落としていく。巣の中からは5匹の子バチが出現、ロックマンに襲いかかってくる。ハチの巣を落ちる前に撃つと、子バチは現れないぞ。



巣をかかえてハブスビィが飛んでくる



逃げてもハチはロックマンを追ってくるのだ

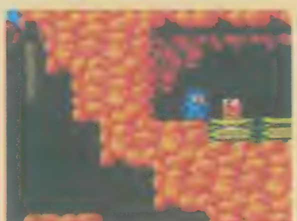


落ちると、5匹の子バチが出現するのだ




## 体力を回復

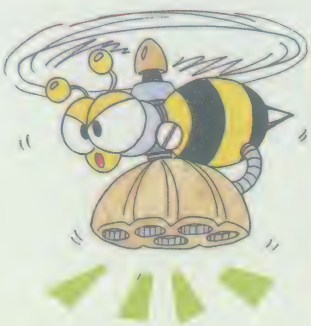
ワナーンの並ぶ洞くつの奥にライフエネルギーがある。取りに行って無事に帰ってこれるか？ ヘタにライフが減るようなら、取りに行かないほうがいい？



うっかり色気を出して、逆にマイナスになることも



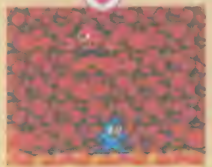
あんな所にライフエネルギーがあるけれど…取りに行くか？



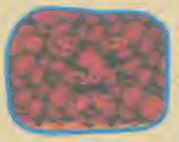
## モンキングの襲撃

洞くつの岩壁にぶらさがるようにして、ゴリラの口ボット、モンキングが攻撃を仕掛けてくる。動きに惑わされると、えらい目に遭うぞ。



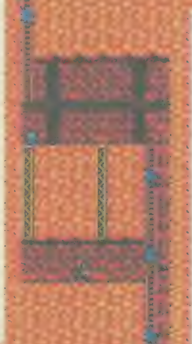


●動きを見切れ！



Ⓑ







Ⓒへ

## ピッケルマンを狙え

ピッケルマンブルが3台出現するので確実に倒そう。ジャンプして、ブルを動かすピッケルマンを倒せば破壊することができるぞ。





●ダメージを受けない



## ワナだらけの床

ワナーンが連続して並ぶ、恐ろしい場所だ。ボヤボヤしていると、ハブスビィも飛んできてハチの巣を落としていく。ジャンプとスライディングをうまく使って、なるべく早く移動しよう。攻撃をくらうと、次の戦いに響いてくる。とにかく先を急ごう。



Ⓒ





## ブルース登場

ここで謎のキャラ、ブルースが登場する。ここでは、なぜかロックマンのジャマを…。





●盾も持っているし、動きもすばやい。はたして勝てる？

## ボス・ハードマンと対決！

ハードマンはハードナックルで攻撃してくるほか、自分の重量を生かし、地震を起こし動きを止める。かなり固いが、地震のあとに狙い撃ちで勝てる。





## ビッギーを倒せ

ボスキャラ・ハードマンと戦う前にたちふさがるのが、巨大キャラのビッギーだ。固いキャラなので、ワナーンやブルースとの戦いで体力を消費してると苦しいぞ。



●ニードルマンステージと同様、ボスの前にはビッギーが…




# 水島野球のすべてがこの1本に!!

## 水島新司の 大甲子園

水島マンガのキャラクタが勢ぞろい!! ファンならずとも一見の価値ありだ!!

10月下旬発売予定
カプコン　6500円

別
カセット　2M+64KRAM
パスワードコンティニュー
野球シミュレーション

## アニメたっぷりの野球シミュレーション

『水島新司の』とタイトルにつくだけあって、ゲームに登場する高校及びチームは全22校。なんとあの『野球狂の詩』に登場したメッツの水原勇気も出場するのだ。また、ここ一番の見せ場ではアニメで演出。水原勇気のドリームボールも見れるのだ。

### アニメで演出




○飛馬君の秘打、白鳥の湖 いや—なかなかアニメしてますね—




○○なんとタイトル画面に水島新司先生か…

## コマンド選択で進行

ゲームはコマンド選択で進行するシミュレーション形式で、実際のコマンド選択はほとんど基本画面で行われる。そしてバッターが球を打つと実況画面となり、テレビの中継でも見ているかのようにアナウンサーが実況してくれる。

### 実況画面



○アナウンサーが実況してくれるぞ

### 基本画面

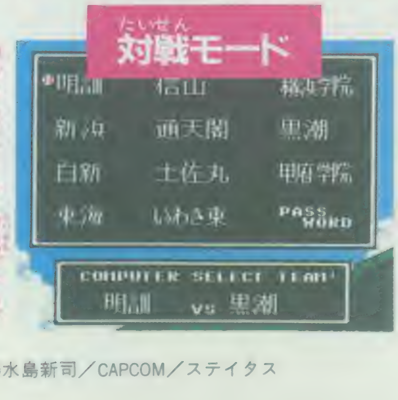



○ほとんどのコマンドはここで選択する

## モードは3つ

モードは全部で3つあり、シナリオモードである大甲子園では明訓高校が水島マンガに登場するさまざまなチームと対戦する。対戦モードの2人プレイモードと対コンピュータモードでは18校の中から好きなチームを選んで戦う。

### 対戦モード




○いろんなチームと対戦できるぞ

### 大甲子園



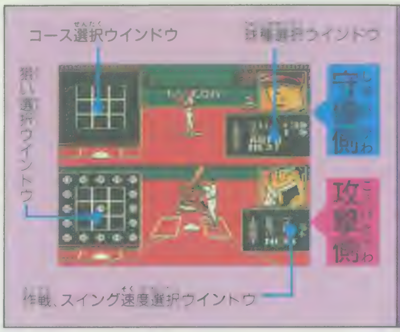

○明訓高校を甲子園で優勝させちゃおう

# 投手と打者のかけひきをシミュレート

このゲームは投手と打者のかけひきをクローズアップしていて、守備やランナーをリアルタイムで動かすといった場面はほとんどない。頭脳と勘が要求される野球なのだ。

## 基本画面での選択

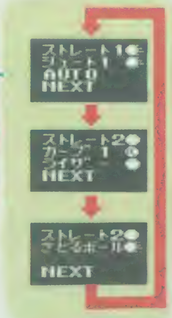
基本画面は上下に2分割されていて、上にピッチャー、下にバッターをそれぞれ正面から見た構成になっている。コマンドの選択は守備側から始まり、次に攻撃側が選択をする。それぞれの選択が終わるとピッチャーが球を投げる。




基本画面の見方

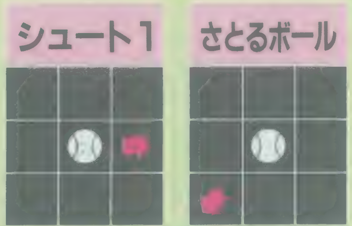
## 守備側 球種は?

どんな球を投げるのか選択。投げたい球種がない場合はNEXTで次のウインドウへ。変化球を選択すると、変化する方向に矢印が表示されるぞ。






○選択は十字ボタンの上下左右のどれかを押してAボタンを押すと決定される




○シュート1は右に変化する球だ

○さとるボールは左下に変化する球

## 守備側 コースは?

投げたいコースを選択する。球種選択でカーブやシュートを選んでおけば、ボールからストライクゾーンに入る球を投げることもできるんだ。





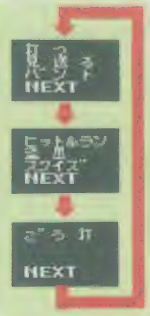

○ます目の中がストライクゾーンで、外側がボールになる球となる



○投げるコースによってキャッチャーミットが動くぞ

## 攻撃側 作戦は?

攻撃側が作戦を選択する。通常は「打つ」のコマンドを選択すればよいが、ランナーがいる場合はヒット&ランやスクイズをすることも可能だ。





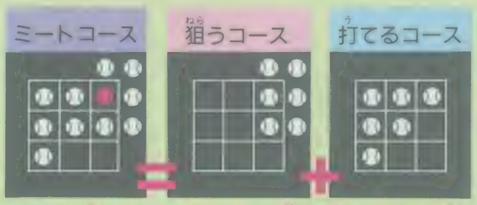

○球種と同じく、十字ボタンの上下左右のどれかに入れながらAボタンで決定!!

## 攻撃側 狙いは?

どのコースを狙うのか選択。動かせないボールのマークは初めから打てるコースを示す。点滅しているのが狙うコースで、上下左右に移動が可能。

○打てるコースと狙うコースを足したコースが最終的に打てるコースとなる





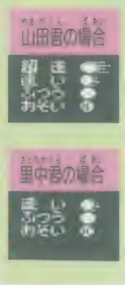

○2つを足したものが最終的なミートコースだ

○バッターの狙うコースは上下左右に移動可能

○バッターが得意とするコース。移動はできない

## 攻撃側 スイング速度は?

バットを振る速度を選択。力のある選手は超速球を打つことができるが、里中君などの非力な選手は超速球を打つことができない場合が多い。






○後述するがスイング速度は、ボールの絵を参考にしながら決定するんだ

# 勝負の判定はコースとスピードで……

投げるコースと打つコース、投球スピードとスイング速度が一致しないとバッターは打つことができない。しかし、ピッチャーの投げるコースと投球スピードはある程度、予測をつけることができるのだ。

## コース

まず、コースを考えてみよう。本物の野球ではピッチャーが投げてからバッターが打つ。このゲームも同じようにピッチャーが球種とコースを選択してからバッターがコースとスイング速度を選択する。つまり、ピッチャーの球種はわからないまでも、投げるコースはピッチャーのコース選択画面を見れば必ずわかってしまうのだ。しかし、変化球を投げられては意味がない。



○ピッチャーが投げてくるコースは内角低めだぞ!!

### 狙いを定める

今度はピッチャーの球種選択画面を見てみよう。ピッチャーが球種を選択したあとは、選択画面内にある球しか投げてこない。選択画面内にカーブとシュートしかない場合は必ずそのどちらかがくるというわけだ。あとは変化に注意してコースを選択すればOK。






○ストレート2とカーブ1とライザーのどれかを必ず投げるぞ

## スピード

スピードは球種名のうしろのボールの絵を見ればわかる。打者のスピードのうしろにも同じものがある。写真の場合、カーブがくると思ったときは遅いを、ライザーがくると思ったときは速いを選択すればスピードが一致するのだ。




○球種のうしろの球の絵に注目

○ストレートなら速いを選択

○ボールの絵に注意しながら選択

## 実況画面での選択

バッターが球を打つと実況画面となり、状況に応じて守備側、あるいは攻撃側のコマンド選択待ちの画面となる。

### 実況画面の見方




### 守備側 どこに投げる?

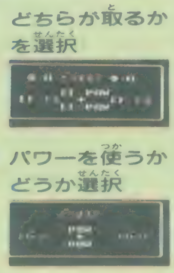
守備側が打者の打った球を捕球すると、どの塁に投げるのか選択しなければならない。選択中でもランナーは走り続けるので決定は素早くやろう。



○カーソルの移動は十字ボタン。決定はⒶボタンで~

### 守備側 どうする?

塁間や守備と守備の間に打球がいった場合はどちらが捕球するのか選択せねばならない。選手によってはパワーを使って捕球することもできる。






○サードがとるかショートがとるか? どちらかを選択しよう

### 攻撃側 タッチアップする?

守備がフライを捕球したあと、ランナーをタッチアップさせるかさせないかを選択。



○浅いフライの場合はしない方が無難。深い場合はもちろん…

## シナリオモード「大甲子園」をプレイ!!

プレイヤーは山田太郎のいる明訓高校でゲームを進め、いろいろなチームと対戦していき、夏の甲子園大会で優勝することを最終目的とするのだ。

### 9回裏からスタート

ゲームはいきなり9回の裏、そして2アウト満塁というピンチの状態から始まる。そう、シナリオモードでは、見せ場のシーンのみをプレイすればOKなのだ。


●なんといきなり9回の裏!! 6対5で負けている。まずい!!


●球児たちの夏が始まる。青い空の下で…。青春してますねー

### バッターは山田君

9回の裏、6対5。カウントは2アウト満塁。そしてバッターはなんと「ドカベン」こと山田太郎。ここで山田君が打たなければ、明訓高校は敗退せざるを得ない。ここはもう山田君のごう打の一発に賭けるしかないっ!!



●出ました!! [illegible]の主役、山田太郎!! イザというときに頼りになるねー。この勝負もらったー


●ここは山田君のごう打に賭けるしかない。一発かましてくれ

### 2回戦進出



●いよいよ2回戦進出 ガッツ!!



●やりました!! さすがは山田太郎!!

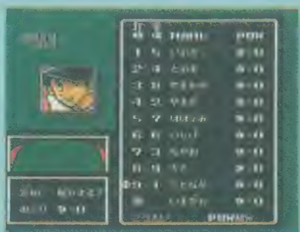


●おおーっと、打球はぐんぐんのびる

## 決め打ち、決め球での対決シーン!!

このゲームでは選手にパワーを与えることができる。パワーを設定された選手は投手であれば決め球、打者であれば決め打ちを使うことができる。守備の場合はパワーの与えられた選手のところに打球が飛んでいくと、いつもは取れないボールがファインプレーとして取ることができるようになる。今回は決め球と決め打ちの対決シーンをじっくりと見てもらおう。


●ここは[illegible]


●選手交代画面で[illegible]パワーを与えている。[illegible]



●[illegible]!! 三振が決まりました



●[illegible]



●[illegible]

# 乗り移りを上手に使うのがミソ

# NEMO パジャマヒーロー

ニモ少年が不思議なキャンディーを手に、夢の世界で繰り広げるスクロールアクションゲーム!!

12月発売予定

カプコン 6200円

消費税別

カセット 1M+1M

コンティニュー

アクション

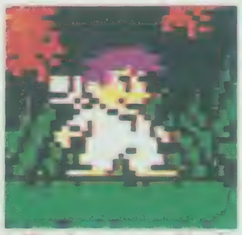
## キャンディーをたよりに、夢の世界で大冒険

お姫さまからスランバーランドへ招待された"ニモ"がお姫さまに会いに夢の世界を冒険していくお話し。お姫さまからもらったキャンディーを使うと、動物のキャラクタに乗り移ることができるので上手に利用して夢の世界を冒険していこう。




たよりになる武器(!?)はキャンディーだけなの





女の子がにがてな男の子なのだ。また子供だから…



## 乗り移る



ニモの得意ワザですね。ハイ!!

別におじぎしているわけではありません。ふせているのです







あまり高くはジャンプできないけど敵をよける位だったらできる

## ステージクリア



これで扉が開きます。次の世界へ

鍵が無くちゃクリアはできない。隠れた所にもあるので注意





乗り移りを上手に利用していかなくちゃダーメ。忘れないで

## 鍵を集めて扉へ

夢の世界の最後には扉がある。この扉を開ければステージクリアになるのだが、開けるためにはステージごとに決められた数の鍵を集めなければならない。

# 場面に応じてキャラクタに乗り移れ!!

ニモは持っているキャンディーを投げつけることができる。普通の敵にぶつけると相手の動きを一時的に止められる。また、特定のキャラクタには3回ぶつける（食べさせる）ことによって、そのキャラクタに乗り移ることができるようになる。上手に乗り移らないと進めない場所も…。



○乗り移れないヤツにキャンディーをぶつけてみても…



○動きを止めることしかできないのだ



○○キャンディーを食べさせる

○○すると眠ってしまうのだ

○○ふれると煙がホワッと

○○乗り移り完了だ!! 特殊能力が身につくぞ

## 乗り移れるヤツラ

どのキャラクタにも乗り移れるというわけではない。乗り移れるのはここに紹介する8匹で、それぞれに違った能力がある。



○[illegible]

### フロッゴル



移動は遅いがジャンプは高くとべる。腹で敵を踏みつぶす攻撃方法が可能なキャラクタ。

### チェリー



攻撃はできないし、ジャンプすることもできない。でも、地面を掘って進むことができる。

### チェロッキー



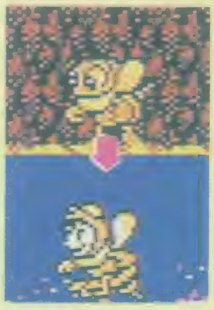
攻撃はできないが移動スピードは速い。ジャンプで壁に貼りついて登ることが可能だぞ。

### ブライアン



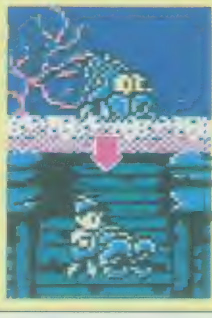
パンチで攻撃できる。ジャンプや壁登りなどができるが、移動するスピードは遅い。

### ブーン



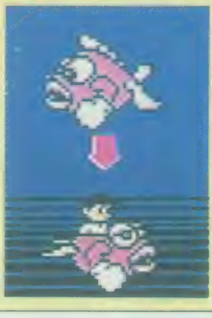
しっぽの針を発射して攻撃することができる。ジャンプボタンの連打で一定時間飛べる。

### ハミー



ジャンプとハサミによる攻撃が可能。砂地なら中に潜って移動だってできてしまう。

### ウッチー



攻撃はできないが、移動スピードは抜群に速いのだ。魚なのでジャンプするのは無理だぞ。

### キジー



ハンマーで攻撃できる。このハンマーには他の用途もあるらしいが…。ジャンプ、壁登り可。

# 冒険の始まりはきのこの森
## STAGE1

ニモが最初に訪れる夢の世界は“きのこの森”だ。大きいきのこや小さいきのこがあちこちに生えているこの世界はファンタジックな感じ。敵もそれほど多くないので、まずは乗り移りのシステムをこのステージで理解するように。



鍵があちこちにあって大変だよ〜!



ファンタジックな背景だよね〜!!



ゲロゲーロ!! 乗り移りがポイントなんだよ!!

がんばってニモ!






つづく

### 乗り移って先へ進む

ここまでやって来たのはいいけれど、フロッゴルのジャンプ力を使っても先へは進めそうにない。もぐらのチェリーに乗り移り地面を掘れば先へ進めるぞ。



### アイテムで体力を回復

ステージのところどころには薬ビンや薬箱が落ちている。これを取ることによってニモは、敵から受けたダメージで減ってしまった体力を回復させられる。

**薬ビン**

これを取れば体力が1だけ回復してくれるのだよ。

**薬箱**

体力を満タンにしてくれる。心強いアイテムなのだ。



### きのこの森の敵

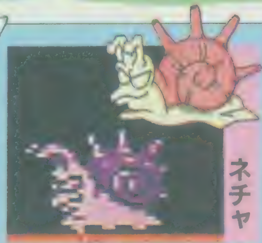
きのこの森にいる敵はネチャとホッピーとコドラ、そして今回紹介したマップ部分には登場しないがパタという名前のキャラクタがいる。どの敵もそれぞれ出現場所や行動パターンが決まっているので覚えよう。



コドラ



ホッピー



ネチャ

## 乗り移らないと取れない鍵も

鍵は乗り移りしないと取れないというパターンが多い。きのこの森の場合は高い場所に鍵があり、ニモのジャンプ力ではとどかないのが多くある。ジャンプ力のあるフロッゴルに乗り移ればこの問題もあっさりと解決するぞ。









## まずはスタート地点で情報を入手

きのこの森に限らず、大抵のステージにはニモに情報をくれるキャラクタが存在する。このキャラクタ達はステージ初めでニモに近寄って、クリアするために必要なヒントなどを教えてくれるので、内容はしっかりと覚えておくようにしよう。一度登場してしまうとそのキャラクタはもうあらわれてくれないからだ。






## まだまだ続く夢の世界いろいろ

お姫さまの待つスランバーランドへは7つの世界をクリアしていかなければならない。先のステージへ進んでいくごとに、どのキャラクタに乗り移るかが重要になってくる。適当に乗り移っていてはクリアなんてできないぞ。またステージ3のおもちゃの館は必見!! ファミコンとは思えないスクロールにびっくりだ。

### おもちゃの館



このステージはとにかくスゴイぞ〃

### 花畑



キレイなお花畑なの ウフウフフ♥

### 廃墟の空



### ニモの家



### 夜の海



あひるのオジサンが秘宝を求めて西へ東へ大冒険!!

# ダックテールス

ゲームボーイ

DISNEY'S DUCKTALES

9月21日発売予定
カプコン 3300円 (税込)

1人用 512K アクション

## ダックが主人公の冒険ゲーム!!

ファミコンの『わんぱくダック夢冒険』が、タイトルも新たにゲームボーイに移植された!! 内容はファミコンとほぼ同じで主人公のあひるの"スクルージ"が世界中に隠された秘宝を求めて冒険をくりひろげるというもの。上下左右にスクロールするステージを動きまわって全ての宝を集めた時に何がおこるのか?

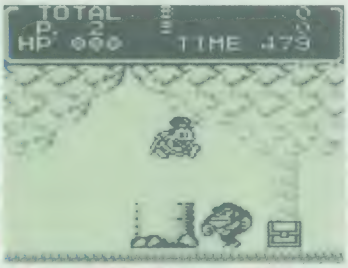

◎ファミコン版とはタイトルが違うのだ



◎あひるのオジサンなのだ

## 跳んで打って大あばれ

スクルージをふせさせたりジャンプさせたりして冒険をすすめていくわけだが、行く手をさえぎる敵に対してはホッピングジャンプで踏みつぶしたりゴルフスイングで岩をぶつけるなどしてやっつけることができる。



◎小さな画面内で大あばれの冒険をする

### ホッピングジャンプ

Ⓐボタンでジャンプしている最中にⒷボタンを押すとホッピングジャンプになる。敵を踏んでやっつけたり、高い場所へ跳び上がったりできる。



◎少しはやった遊びなのだ

### ゴルフスイング

岩などの横で十字キーの横方向を押しつつⒷボタンを押せばゴルフスイングになり、岩を打ち壊したり、その岩を当てて敵を倒すことができる。



◎おしりをブルブルふって



◎ホールインワンするかな


◎天井の方にいてホッピングでやっつけられない敵も

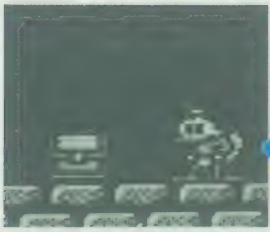

◎この通り、ゴルフスイングで岩をぶつければ倒せるからね

## ボスから宝をうばえ!!

各ステージにはボスがいて秘宝を守っている。それぞれ個性的な攻撃法でせめてくるので上手にかわしつつホッピングジャンプで攻撃し返してやろう。倒すと宝箱があらわれるので宝を取ればクリアだ。


◎ボスの登場だ!! ホッピングジャンプでかわしながら攻撃!!


◎なんとかやっつけることができました。早く宝箱をくれ〜い!


◎おおっ! 宝箱だぞ。求めていた秘宝がこの中に入ってる!

# 宝をさがして世界中を巡れ

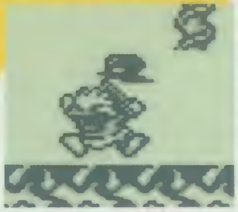
ゲームの開始前に、秘宝が隠されたステージ5カ所から好きなステージを選ぶことができる。苦手なステージを選んで練習したり、後回しにしたりなどプレイヤーが自由に遊べるようになっている。

## 危険がいっぱい待ちかまえている!!



冒険に危険はつきものさ





スクルージは勇気がある

### アマゾン

5つのステージの中で比較的易しいのがアマゾンステージ。まずはこのステージを選んで操作になじむといいだろう。ところどころにある石像がなかなかアマゾンっぽい。

おや…!?





部屋があらわれたよ。ウーンなるほど

マリオのように天井の上を歩いてみました。すると何と!!

アマゾンの割にはあまりうっそうとしていないような…!



ボスだあ!

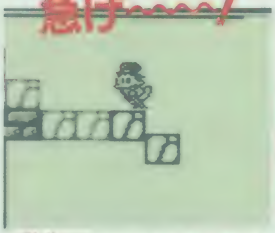


ピョンピョンはね回るヤツなの

ヘリコプターにつかまらないと渡れない場所もあったりする



急げ〜〜〜!



足場がどんどんくずれていくよ〜! 予想はしていたけど…



コイツにはホッピングでの攻撃は効果がないのだよ

### トランシルバニア

ヨロイやひつぎの並ぶ屋敷内の冒険。鏡にふれるとワープするが、これを上手に利用しないとクリアは大変だ。ヨロイやひつぎをたたくと…!?



何かがありそうなこのヨロイ

おばけが出そうと思ったら…、ガイ骨がでたよ〜



### アンダーグラウンド

洞窟での冒険で難易度は高い。ホッピングジャンプを上手に使っていかないとクリアするのは難しいステージだ。



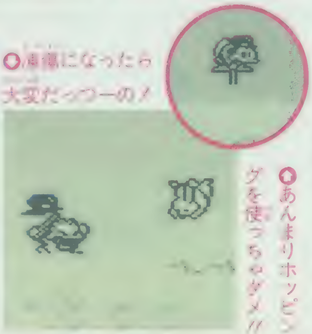
石像がなにか怒っていたのだろうか?

### ヒマラヤ

雪と氷の世界、ヒマラヤ。むやみに雪の上でホッピングジャンプするのはやめよう。体が雪にうもれてしまうぞ。

あんまりホッピングを使っちゃダメ!!

凍傷になったら大変だっつーの!



### ゲッメン

地球をはなれて月でも冒険してしまう。宇宙船内にあるトゲトゲにふれるとダメージをうけるので気をつけよう。



スクルージはついに宇宙へ来てしまった



何やらアヤシゲな宇宙人がウロウロしている。キモチワルー

# CAPCOM マンガトピックス

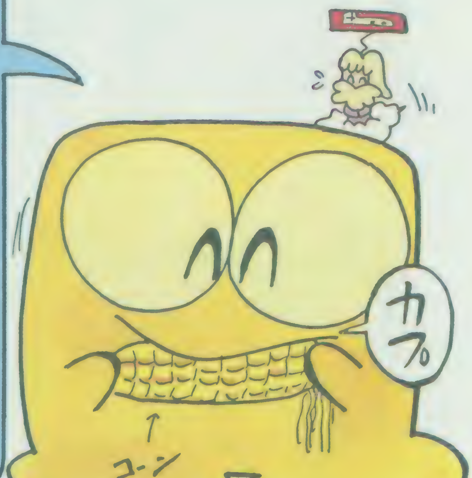
ファミマガ本誌の「マンガトピックス」同様に、ディスくんとブラックとファミコン仙人が、CAPCOMのゲーム関連の話題や情報を徹底的にレポートしちゃうのだ!!

まんが／嵩瀬ひろし

業務用『魔界村』の発表は1985年。ずいぶん昔のことだよね。『魔界村』はどのようにして生まれたか、その後の『魔界村』シリーズ、さらにはスーパーファミコン版の『超魔界村』まで、

## 『魔界村』ストーリー&『超魔界村』開発秘話!!

について、カプコンに直撃インタビューしたぞ







東京・広尾
カプコン
ここだな
すいませーん
おじゃまします
こんにちは
企画制作部 カプ・コン太郎
広告宣伝室 森田千恵
広告宣伝室 人見一枝
オレサマは怒っているぞっ!!
実はかくかくしかじか
なるほどどっ!
なぜ『大魔界村』じゃないのかというわけですね
でも『大魔界村』も『超魔界村』も魔界という同じ世界の話なんです
『大魔界村』の上をいく超な『魔界村』だから『超魔界村』なんです
フ〜ン
『魔界村』っていろいろあるんじゃの
主人公はやっぱりアーサーなの?
アーサー
そうですね プリンセスプリンプリンも登場しますし
レッドアリーマーも登場します
レッドアリーマー
レッドアリーマーも!?
なんか レッドアリーマーにこだわっているよね
ただのザコなのにな
それには理由があるんです

©CAPCOM




## 『魔界村』年表

| | |
|---|---|
| 1985年8月 | 業務用『魔界村』発表。 |
| 1986年6月 | ファミコン版『魔界村』発売。価格5500円(別)。 |
| 1988年10月 | 業務用『大魔界村』発表。 |
| 1989年8月 | セガからメガドライブ用の『大魔界村』が発売。価格6800円(別)。 |
| 1990年5月 | ゲームボーイ用に『レッドアリーマー・魔界村外伝』発売。価格3300円(込み)。 |
| 1990年7月 | NECアベニューよりPCエンジン・スーパーグラフィックス用『大魔界村』発売。価格10800円(別)。 |
| ????年?月 | スーパーファミコン用『超魔界村』発売予定。 |




アーサーは王女を守る騎士で 忠誠心を持って戦っているんです
だから毎回 敵のボスを倒すと アーサーはどっかに 行っちゃうのかっ
アーサー
さらばじゃー
そういった設定やストーリーは『超魔界村』でも同じなんですか?
基本的には同じですが
スーパーファミコン『超魔界村』
『超』がつくだけにいろいろと パワーアップしてますよ!!
開発は大変ですかの?
スーパーファミコンは 初めての機械だし
期待されているだけに大変なんですが
フム
みんな楽しくやってますよ
エヘヘ
開発機がかわいくて毎日 磨いてばかりいるスタッフもいますしね!!
スーパーファミコンってすごいんですか?
やっぱりすごいと思いますよ!
実は『大魔界村』はファミコンで出したかったんです
出したかったんですけど ファミコンと業務用の機械ではその能力に差がありすぎて『大魔界村』のおもしろさを伝えきれない
でもスーパーファミコンならばそれができる
それもよりパワーアップした形でね
それが『超魔界村』です!!
だから開発者の思い込みもすごくて あるシーンが一度できあがっても納得いくまで何度でも作り直しているんです


開発チームも普通の倍以上いるんですよ
へえ〜!!
一番 喜んでいるのはグラフィックのスタッフですね!
グラフィック!?
使える色が600倍以上に増えたので今まで できなかった表現もできるようになったからです
ファミコン『魔界村』
スーパーファミコン『超魔界村』
確かに並べると全然違うね
音も サンプリングで人の声等も きれいに出せるからね
人の声は誰の声を使うんですかの?
『超魔界村』で人の声が入るかどうかは わからないけれど
ゲーム中の声を演じるのは 社内の人間の場合が多いですね
例えば業務用の『カプコンワールド』でしゃべっているのは この森田ですしね!!
業務用『アドベンチャークイズ カプコンワールド』
「第1問!」といってるのは私です♡
2重3重スクロールもしますから業務用と見分けがつかない出来になると思いますよ!!
スーパーファミコンでは『ファイナルファイト』も出るんですよね
業務用とほとんどかわりません
2人同時プレイはできないんですけれど
スーパーファミコン『ファイナルファイト』
そのかわり1対1の対戦モードがつきましたし


グラフィックは一部 業務用より多くの色を使えたので
業務用より美しい部分もありますよ!!
でも やっぱり容量には苦労します
40メガ
8メガ
スーパーファミコンは2本とも8メガの予定ですが 業務用は 普通40メガ以上ですからね
1/5以下に収めなければならないのか!!
プログラムを工夫して圧縮するわけですが
いろいろな やり方に挑戦して 試してみています
へえ
開発が進めばいろいろなプログラム技術のノウハウがわかってくるので1/5でも大丈夫だと思いますよ!!
『超魔界村』と『ファイナルファイト』は どちらもカプコンの自信作です
期待してください!!
どうもありがとうございました!
またね～
『超』がスーパーって意味とは知らなかったよな
スーパーファミコンで出るからかなあ?
『超ロックマン』と『超1943』だ!!
そうかなあ?
違うと思うがの
なるほど!わかったぞ!!
何が!?
カプコンのスーパーファミコン次回作は

# 超新作カプコンゲーム先取り大作戦

**カプコンから入手した超新作ゲーム（ファミコン1本、ゲームボーイ1本）をファミマガ読者だけにドドーンと紹介!! とくとご覧あれ!!**

## クイズで頭の体操をしてみよう!!

GAMEBOY

**カプコンクイズ ハテナ?の大冒険**

発売日未定
カプコン
3500円（消費税込）
対戦型
クイズ
画面は開発中のものです

カプコンからのゲームボーイの新作は、『ハテナ?の大冒険』というクイズゲーム。

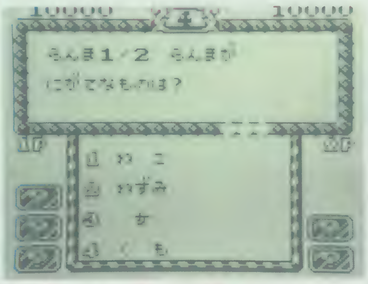
プレイ時間や遊び方の異なる7つのボードを、クイズに答えながら進み、ゴールにたどり着くというモノ。対戦モードでは、同じボードをどちらが先にゴールするかを競うことになる。

出題されるクイズの内容もゲームボーイ用に用意された新しい問題ばかり。勉強に疲れた時などに、チョイと1問なんていいかもしれないね。




ゲームのタイトル画面。1Pと2Pで遊ぶことができるぞ

### クイズの旅に出発

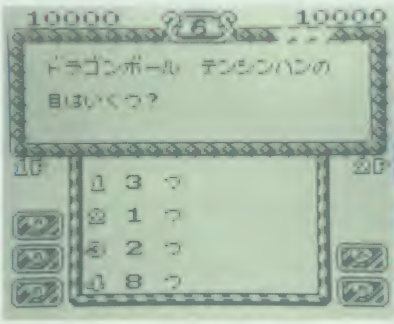



人気マンガに関する問題。わかるかな？

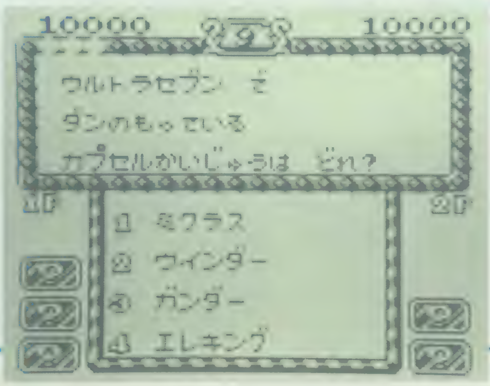



クイズに答えながらドンドンと進むのだ

### 難問奇問にチャレンジ



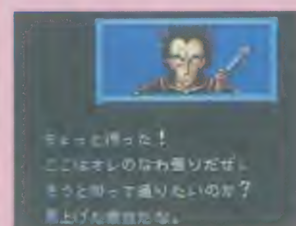

ドラゴンボール!? さて答えは？




こんなクイズが盛りだくさんなのだ

### 業務用の人気シリーズ

カプコンの業務用クイズゲーム『カプコンワールド』が登場したのは'89年11月。マップの上をクイズに答えながら進んでいき最後のマスにいるボスとやはりクイズで戦うという一風変わったゲームだった。その第2弾として登場したのが、今回このゲームボーイの移植の基となった『ハテナ?の大冒険』で登場したのは'90年3月。前作よりも対戦の面白味を追求したゲームになっている。




業務用『ハテナ？の大冒険』。ボスキャラも登場したのだ



業務用『カプコンワールド』。かなりレベルが高そうだ

# 劉備、関羽、張飛の3人が再び!!

FAMICOM

## 天地を喰らうII 諸葛孔明伝

発売日未定
カプコン
価格未定
●カセット
ロールプレイング
画面は開発中のものです

カプコンからの新作ファミコンゲームはRPGにシミュレーションの要素を盛り込んだ『天地を喰らうII』だ。

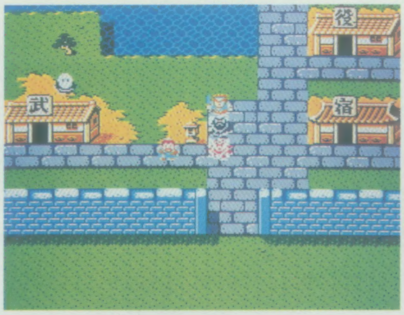
舞台設定は後漢末期。黄巾賊の乱を片づけた劉備だが、乱れに乗じて着実に力をつけていく曹操に対して釈然としないものを感じていた。しかし、劉備は新たに孔明という仲間を加え、曹操を倒すために立ち上がった、というストーリーでゲームは始まる。

男たちの繰り広げるドラマにはやく参加してみたい。



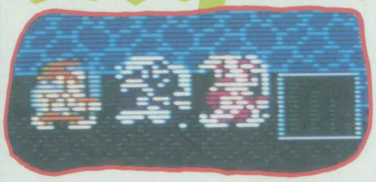
新たなる戦いに張り切る劉備、関羽、張飛の3人。仲間を集めろ!!

| 孔明 | 張飛 | 関羽 | 劉備 |
|---|---|---|---|
|  |  |  |  |
| 劉備軍の天才軍師。三顧の礼で有名だ | 兵千人に値する力を持つ猛将である | 劉備と共に、戦乱の世に平和を目指す | 漢王朝の再興を目指して立ち上がる |

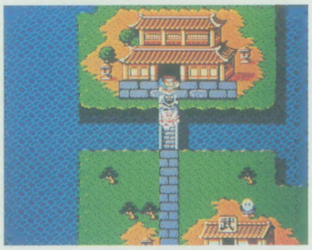


なにやら大きな町である。ここで武器、薬の補充でもしておこう

## 仲間の武将を捜し出せ

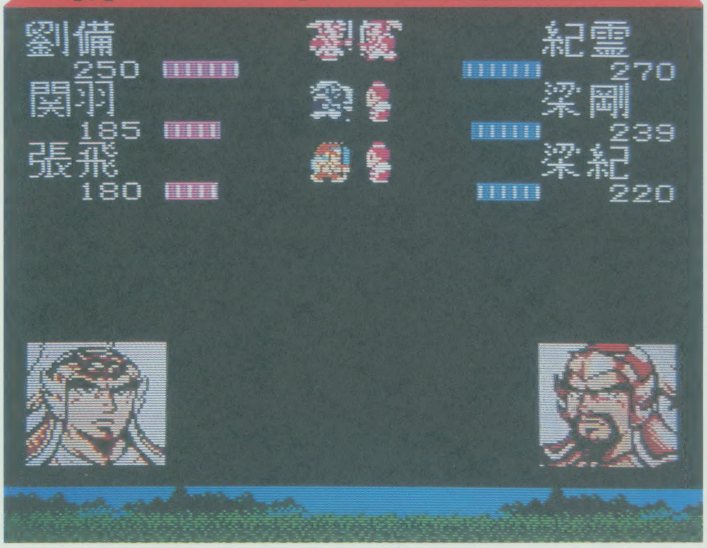


画面中では3人だが、実は大軍勢なのだ



仲間になってくれる武将を求めて様々な地を渡り歩いていく

## 新たなる戦いが始まる!




これが『II』の戦闘シーンだ。細かいところに変更箇所が見られる。血が騒ぐぜ

## 情報を集めろ




人から情報を聞くのも大切なことだぞ



この砦の奥にある集落は一体……?

カプコンはゲーム以外にレースも忙しい

# CAPCOM ジャーナル

カプコン

夏も盛りを過ぎつつあるけど、カプコンは1年中熱いぜ！ カプコンのホットな話題だ

## 夏の終わりはゲームミュージック、業務用で過ごす

まず、ゲームミュージックと最新の業務用のゲームを紹介しよう。夏休みの宿題をやりつつゲームミュージックを聴くのもオツなもの？

### ゲームミュージック

サウンドチーム〝アルフライラ ワ ライラ〟を有するカプコンのゲームミュージックは、おもにポニーキャニオンのサイトロンレーベルから発売されている。「大魔界村」を始め、業務用からの質の高いサウンドを繰り出してくるあたり、カプコンならではといえるだろう。




『大魔界村』他4タイトルを収録。2627円で発売中だ




ゲームボーイのサウンドをフルアレンジ。1500円で発売中

### 業務用は…

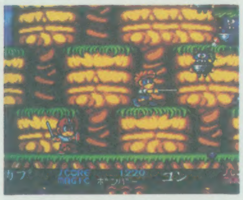
その能力の高さで発表時に話題になった「CPシステム」の第10弾が「チキチキボーイズ」だ。これは主人公が剣を持ち戦うアクションゲーム。キャラクタがコミカルなのがミソだ。これは既にプレイした人も多いかな？ で、次に続くのが「マジックソード」だ。これはファンタジー風のアクションゲームで、スタートするフロアを選べるのが特徴といえるだろう。




『ファイナルファイト』他業務用で占める2枚組。3500円




業務用のアレンジバージョン。1500円という価格も魅力的



主人公には自分で名前をつけるチキチキボーイズ。これでキャラの性格を決定

## カプコンより 愛を込めて プレゼント

カプコンから読者のみんなにプレゼントだ。まず「チキチキボーイズ」「マジックソード」「超魔界村」「ファイナルファイト」のポスター各1枚「ロックマン3」のバッジ4個をセットで50名。テレカを3枚1組で10名に。ハガキに住所・氏名・年齢・職業(学年)・希望商品を書いて下記まで。




カプコンプライベートショーの記念




チキチキボーイズだ




CPシステム第12弾




マジックソードのもの




スタートするフロアが選べるから自分の腕に見合った所から始められるマジックソード



双頭で羽を持つカメ、といった感じのガメドラゴン。このコミカルさがチキチキボーイズだ



黄金のドラゴンが登場。こんなところがファンタジーっぽさを感じさせる部分といえる



うっ、デカイ敵キャラだ…。ゲーム内ではこんなデカイキャラクタが多数出現する

プレゼントの応募先　〒105 東京都港区新橋4—10—7　TIM　ファミマガ編集部カプコンジャーナル「プレゼント」係まで。締め切りは9月6日（必着のこと）。

# カプコン、今年からF3に参入!!

F-1を頂点とするフォーミュラ・レース。F-1から2ランク下に位置するのが、F-3だ。排気量2000ccまでの量産エンジンのマシンで、スピードを競いあう。上のランクのレースへのアップを狙っている若手ドライバーによって、いつも、激しいレースがくり広げられている。

このF-3にカプコンのレーシングチームが今年から参加しているんだ。ファミコン界で上位にいるカプコンが今度はレースの世界でも上位をめざそうとしている。それも、カプコンはこのF-3参入によって「みんなに夢をあたえたい」そうである。そこでF-3での活躍を紹介するぞ。



シャープなマシンが風のように走り抜けていく姿は最高だ

## レーシングチーム

カプコンレーシングチームは今年の第1戦目でいきなりポール・トゥ・フィニッシュ（レース中ずっと1位で走ること）をかざった。この結果が示すように、カプコンレーシングチームの実力は相当なものだと言える。


出車前の念入りなチェック。メカニックの人も大変だ



カプコンチームの華である、2人のキレイなおねーさん



スタート前、緊張が高まる

## 第5戦レポート

さる7月7日、8日に仙台の西仙台ハイランドレースウエイでF-3レースの第5戦が行われた。そこで密着取材をしてきたぞ。

### 予選 Qualify

7日には、決勝レースでのスタートの順位を決めるための予選が行われた。カプコンのエースドライバー・和田久は快調で、4位をマーク。石川朗はマシンの調子が悪く最後尾からのスタートになった。



和田は予選で4番手の位置をとる活躍をみせた

石川はマシンの調子が悪く、苦しんだが、予選は通過した




### 決勝 Race

8日の決勝レースでは、思わぬハプニングがおこった。レース直前の練習走行で和田がいきなり、1位におどり出て、観客をわかせたのだ。本番では、和田は後続を大きく引き離して2位をキープ。一時はトップより速いタイムを出したが、一歩及ばず2位。石川は持ち前の集中力で13位まで順位を上げての完走と、すばらしい結果だった。



あいにくの曇り空だったが、熱いレースが展開された



すばらしい走りを見せてくれた和田。うれしそうだ

最後尾からのスタートで16番も順位を上げた石川。これからの活躍が期待される走りだ




## チャンピオンを狙う2人のドライバー

カプコンレーシングチームに所属しているドライバーは2人。和田久はシリーズチャンピオン候補であり、石川朗は注目をあびている新人である。

### 和田 久

常に前に出ようとする走りは見る者に感動をあたえてくれる。



この笑顔が勝利を呼ぶ

### 石川 朗

彼は一流ドライバーとして実績以外のすべての要素を持ってる。



「応援にきてください」

平成2年9月7日発行（隔週金曜日発行）第6巻第17号（通巻110号）
9月7日号特別付録①
ファミリーコンピュータMagazine

